

## BAB II

### GAMBARAN UMUM UNIVERSITAS

#### 2.1. Profil Universitas

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) adalah perguruan tinggi swasta yang terletak di Gading Serpong, Tangerang, Banten. UMN didirikan pada tanggal 20 November 2006 oleh Kelompok Kompas Gramedia, sebuah kelompok usaha terkemuka yang bergerak di bidang media massa, penerbitan, percetakan, toko buku, hotel, dan jasa pendidikan. UMN terfokus pada pendidikan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (ICT).

UMN memiliki 4 fakultas dengan 13 jurusan. Pertama, fakultas Teknik dan Informatika dengan jurusan Informatika, Teknik Komputer, Teknik Elektro, Teknik Fisika, dan Sistem Informasi. Kedua, fakultas Bisnis dengan jurusan Manajemen dan Akuntansi. Ketiga, fakultas Ilmu Komunikasi dengan jurusan Komunikasi Strategis dan Jurnalistik. Keempat, fakultas Seni dan Desain dengan jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), Arsitektur, dan Film. Terakhir terdapat jurusan Perhotelan yang termasuk kedalam program D3.

Universitas Multimedia Nusantara memiliki nilai keutamaan yang harus menjadi nilai yang diimplementasikan untuk semua pihak yang terkait dengan UMN. Nilai tersebut adalah 5C (*Caring, Credible, Competent, Competitive, Customer Delight*). *Caring* merupakan nilai yang berdasarkan pada filosofi Humanisme Transendental yaitu berperikemanusiaan berdasarkan keyakinan akan Tuhan. *Credible* merupakan nilai yang mendasari filosofi manusia yang harus bekerja secara multidimensi sosial, menuntut *feedback* dengan lingkungan sekitar. Dengan bertanggung jawab secara tulus, disiplin, konsisten dan profesional. *Competent* merupakan nilai yang berdasarkan pada filosofi manusia yang harus terus berkembang dan mengembangkan dirinya untuk memberikan hasil konkrit untuk dirinya dan sekitarnya. *Competitive* merupakan nilai yang berdasarkan pada filosofi bahwa zaman ini yang selalu memiliki unsur ketidakpastian membutuhkan mental yang berani menghadapi rintangan. Berani unjuk gigi secara cerdas mental

yang mengubah ancaman menjadi peluang dan memiliki daya saing. *Customer Delight* merupakan nilai yang berdasarkan dan memiliki prinsip mengutamakan dan memenangkan hati pelanggan dengan memberikan pelayanan yang melebihi ekspektasinya.

Riset ini merupakan praktik kerja magang yang dibuat oleh lembaga naungan Universitas Multimedia Nusantara yang fokus dalam bidang penelitian dan pengembangan ilmu, teknologi dan seni yang berprinsip pada *New Media*, yaitu Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM).

### **2.1.1. Visi dan Misi**

#### **a. Visi**

Universitas Multimedia Nusantara menjadi perguruan tinggi unggulan di bidang ICT, baik di tingkat nasional maupun internasional, yang menghasilkan lulusan berwawasan internasional dan berkompetensi tinggi di bidangnya (berkeahlian) yang disertai jiwa wirausaha serta berbudi pekerti luhur.

#### **b. Misi**

Turut serta mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan kesejahteraan bangsa melalui upaya penyelenggaraan pendidikan tinggi dengan melaksanakan Tridharma Perguruan Tinggi (Pendidikan, Penelitian, dan Pengabdian pada Masyarakat), untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia.

### 2.1.2. Logo Universitas

**Gambar 2.1 Logo Perusahaan**



Sumber: Universitas Multimedia Nusantara

Kotak-kotak putih melambangkan kemajuan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) yang mampu berperan dalam konvergensi berbagai bidang kehidupan di dunia yang semuanya saling terkoneksi secara canggih. Menyatukan keberagaman komunitas yang saling terhubung dengan komunikasi yang baik sehingga membentuk sebuah komunitas dunia yang harmonis.

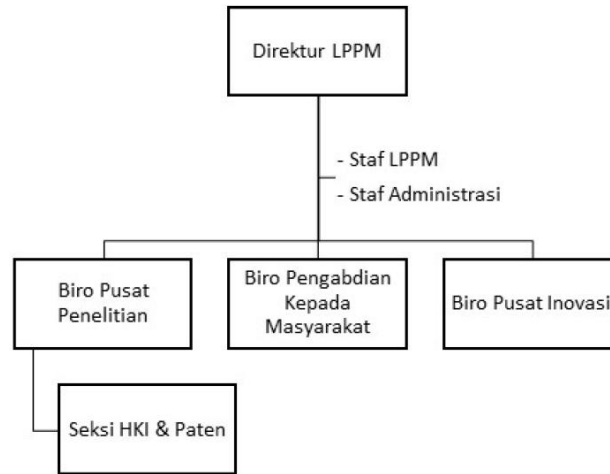
Bola Dunia memiliki arti eksistensi UMN yang dicita-citakan, yakni UMN yang memiliki eksistensi sebagai universitas yang memiliki kredibilitas internasional. UMN adalah universitas global, yang tidak berorientasi pada golongan, agama, ideologi atau kelompok tertentu. Peserta didik UMN adalah semua generasi muda dunia dari semua latar belakang apapun.

Kotak putih terbuka melambangkan bahwa UMN, setiap manusia dan semua aspek kehidupan, idenya memiliki keterbukaan untuk terus mengembangkan dan selalu melampaui dirinya menuju cita-cita yang tidak terbatas di luar sana. ICT harus bisa membantu untuk menghantarnya.

Warna biru melambangkan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi (ICT).

### 2.1.3. Struktur Organisasi

Gambar 2.2 Struktur Organisasi



Sumber: *Website Universitas Multimedia Nusantara*

## 2.2. Ruang Lingkup Kerja Divisi Terkait

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) merupakan lembaga di Universitas Multimedia Nusantara yang fokus dalam bidang penelitian dan pengembangan ilmu, teknologi dan seni yang berprinsip pada *New Media*. Mengimplementasikan dalam ruang lingkup pengabdian masyarakat. LPPM-UMN memiliki tujuan; 1) Untuk melaksanakan penelitian dan pengembangan ilmu teknologi dan seni di bidang ICT, bisnis, komunikasi dan seni. 2) Membuat hubungan kerja sama penelitian dan pengabdian masyarakat dengan pemerintah, antar perguruan tinggi dan industri. 3) Melakukan kegiatan ilmiah seperti penerbitan, konferensi, seminar, dan workshop secara nasional maupun internasional. 4) Melakukan kegiatan pengabdian masyarakat seperti pelatihan, pengembangan SDM, penyuluhan, konsultasi dan kegiatan sosial. 5) Mendapatkan paten industry untuk karya penelitian para dosen dan 6) Mengembangkan inkubator bisnis guna menumbuhkan karakter dan jiwa *entrepreneurship* untuk mahasiswa dan masyarakat.

LPPM-UMN memiliki berbagai program, yaitu penelitian, jasa konsultasi, pengabdian, manajemen haki, pelatihan, dan publikasi ilmiah. Adapun fasilitas yang dimiliki LPPM-UMN diantaranya, pusat penelitian *New Media*, pusat studi teknologi *New Media*, pusat studi *Business Incubator*, pusat studi komunikasi *New Media* UMN, dan pusat studi seni dan desain *New Media* UMN.